ラングリッサー



取扱説明書

このたびは、メガドライブカートリッジ「ラングリッサー」をお買上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよく読んでいただき、より楽しく遊ばれることをお勧めします。

このゲームは、ファンタジー世界を舞台にとったシミュレーション・ウォーゲームです。このゲームの目的は、あなたが指揮官となって軍を率いて勝利を得ることです。連続した20のシナリオは、ひとつのストーリーでつながっていて、それぞれの勝利条件や敵の攻撃も変わっていきます。さまざまに変化する局面に打ち勝っていくために、あなたは頭脳をフル回転させて作戦をたてなければならないでしょう。

CONTENTS

遙かなる時を越え、呪われた剣が、今、解き放たれる。

STORY

遙か伝説の時より、今に伝わる剣「ラングリッサー」。この剣を持つ者は無限の力を得るという…。欲深き者どもはその剣を求め互いに殺し合い、善なる人々は剣を守るためにその命をかけ、多くの血が流されていった。しかし、「ラングリッサー」も今は秘剣として封じられ、いにしえの英雄の血を引くバルディア王家の手により、悪しき者どもから守られていた。

だが、その堅固な守りもくずれさる時が来た。ダルシス帝国皇帝ディゴスが大軍団を従えて、バルディアに侵攻を開始したのである。その狙いは、ただひとつ「ラングリッサー」だ。皇帝ディゴスは「ラングリッサー」の力により、世界を制覇するという野望に、とりつかれていたのである。

キャラクター紹介



レディン
（ファイター）
主人公

古き英雄の血を受継ぐバルディア王国の王子。秘剣「ラングリッサー」を狙うダルシス帝国に包囲された王城より、からくも脱出。再び祖国を取り戻し、ダルシス帝国を打倒すべく闘い続ける。



ヴォルコフ
（ソードマスター）

　バルディア王国の老練なる騎士。バルディア王イルザックの命を受け、レディンと共に城を脱出する。高齢ではあるが、かなりの手腕をもつ戦術家である。

ナーム
（ファイター）



女ながら、騎術にすぐれ、バルディア近衛兵団の隊長を努めていた。バルディア落城の際、ただ一人脱出に成功し、のちにレディン達と合流することになる。



ジェシカ
（ウォーロック）

王国魔導師として国王を守り戦ったが、ついには捕われてしまう。王イルザック亡き後、「ラングリッサー」の秘密を知る唯一の人物となる。



クリス
（クレリック）

僧侶を目指し巡礼の旅をしていた。その途中で野盗に襲われたが、レディンの一行に助けられる。以降、レディンに淡い恋心を抱き、共に戦うことを決意する。

テイラー
（クロコナイト）



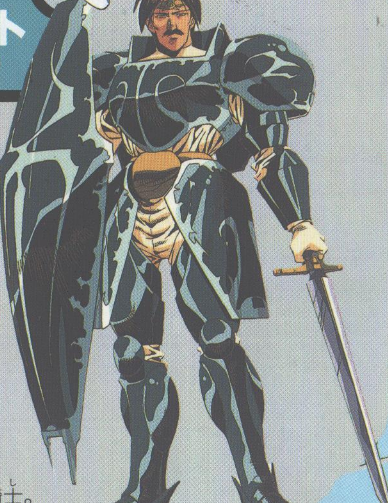
もとは海賊であったが、王イルザックと一戦交えた際に、お互い意気投合し、バルディア騎士団に入る。水軍を率いる海の勇者だが、落城の時に敵に捕えられ、地下室に幽閉されてしまう。



ソーン
（ファイター）

王イルザックの旧友であるホーキング公の部下。サルラスの警備隊長であったが、ホーキングの命により、レディンと共に戦うことになる。外見に似合わず、礼節を重んじる正義感の強い人物である。

アルバート
（ファイター）



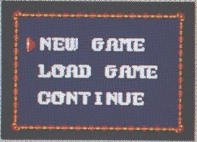
バルディア王国、辺境警備隊を指揮し、アンゼルの砦を守っている。冷静沈着な人物で、逆境においても力を発揮する不屈の騎士。

ゲームの始め方

始め方

メガドライブにカートリッジを正しくセットして、電源を入れて下さい。最初にオープニングが始まります。ここで、ＳＴＡＲＴボタンを押すと、タイトル画面が現れます。

タイトル画面でメニューが表示されたら、メニューの中から始め方を方向キーの上下で選び、Cボタンで 決定してください。



NEW GAME　：ゲームを始めからスタートさせます

LOAD　：過去にシナリオクリア時にセーブしたデータを呼出します。

CONTINUE　：過去にターン中に「中断」コマンドを使ってセーブしたデータを呼出します。

セーブ機能

「ラングリッサー」では、２種のデータ保存機能があります。それぞれの特徴をふまえて、利用して下さい。

呼出し方	データを保存する時	
LOAD	シナリオクリア時 セーブ４か所	➡P18
CONTI-NUE	いつでも (中断コマンド) １か所	➡P35

操作法

コントロールパッドでの操作は、基本的に方向ボタンで選び、Cボタンで決定、Bボタンで取消しです。



	メニュー等	ターン中
STARTボタン	メニューの終了	設定メニューを開く
方向ボタン	カーソル移動	カーソル移動
Cボタン	決定	決定／コマンドメニューを開く
Bボタン	取消し	取消し／ゲームの高速化
Aボタン	――――	マップ倍率の変更

ゲームの流れと手順

シナリオの流れ

「ラングリッサー」はシナリオを次々とクリアしていくゲームです。ひとつのシナリオは次の手順から出来ています。

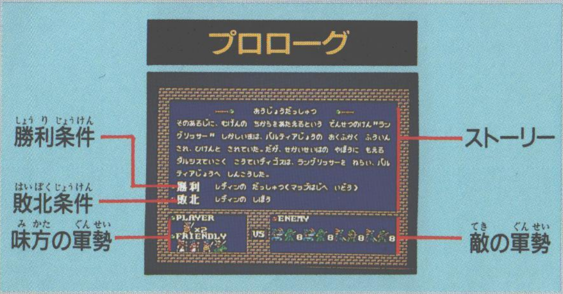
手順		内容	参照
プロローグ		シナリオのストーリーや勝利条件が表示されます。	➡P11
指揮官選択		シナリオに参加する指揮官を選びます。	➡P11
兵士配属		指揮官に部下となる兵士を配属させ、アイテムを与えます。	➡P13
指揮官配置		指揮官をマップに配置します。	➡P16
ターン	自軍フェイズ	ユニットに命令を与え、作戦行動を行います。	➡P19
	敵軍フェイズ	敵軍が作戦行動を行います。 ＊どちらかが勝利するまでターンが繰り返されます。	
戦果報告／セーブ		シナリオに勝利するとプレイヤーの戦果を表示します。戦果はお金に換算されて、所持金に加算されます。その後、ゲームのセーブができます。	➡P18

ゲーム オーバー

シナリオに敗北した場合は「GAME　OVER」の表示が現れますので、何かキーを押すと、シナリオをやり直すことができます。

プロローグ

シナリオのストーリーや勝利条件が表示されます。勝利条件は、そのシナリオで何をすればよいのかを示しています。しっかりと把握しておきましょう。



操作 何かボタンを押すと、全体マップを表示して、次の画面に進みます。

指揮官選択

シナリオに参加する指揮官を選びます。ただし、指揮官を選択しなくてもよい場合はスキップします。

指揮官選択画面



操作

参加可能な指揮官がリストアップされますので、参加させたい指揮官を選んで下さい。

方向ボタン	：指揮官選択
Cボタン	：決定
Bボタン	：取消し（決定済みの指揮官の解除）
STARTボタン	：終了

ENDを選ぶかSTARTボタンを押すことで、次に進みます。

ルール

主人公であるレディンは必ずシナリオに参加する事になります。

ワンポイントアドバイス

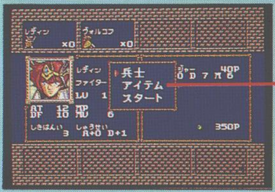
基本的には、強いキャラクター（指揮官）を選ぶことになるでしょう。しかし、弱いキャラクターも経験を積まなければ弱いままです。キャラクターの成長も考慮して、バランスの良い軍勢にしましょう。

＊指揮官の能力の見方は ➡P23

兵士・アイテムの配属

指揮官に、部下を配属させたりアイテムを持たせたりします。部隊を編成し、戦闘に備えるわけです。

兵士・アイテム配属画面



メニュー

操作

指揮官がリストアップされていますので、配属を行う指揮官を選んで下さい。

方向ボタン	:左右で選択
Cボタン	:決定
Bボタン	:取消し

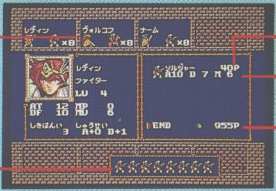
指揮官を決定するとメニューがでます。何について設定するか選んで下さい。

兵士の配属

選んだ指揮官について、部下となる兵士を配属します。1～3種の兵士が右側に表示されますので、兵士の強さやお金に気を付けて選んで下さい。

ENDを選択すると兵士の配属を終わります。

兵士配属画面



操作

方向ボタン	：兵士の種類を選択
Cボタン	：兵士を増やす
Bボタン	：兵士を減らす
STARTボタン	：終了

ルール

ひとりの指揮官には、1種類の兵士しか配属できません。兵士を配属させるにはお金が必要です。所持金以上の兵士は配属できません。
配属した兵士は、そのシナリオでのみ使いきりで、生き残っても次のシナリオに持ち越せません。

ワンポイントアドバイス

全ての部隊を強い兵士でかためたい所ですが、他の指揮官の部下ともバランスをとらなければなりません。所持金と相談して最適な部隊にしてください。不必要な兵士を配属することは、お金の無駄となるので避けましょう。

※兵士の能力の見方は ➡P23

アイテムの配置

指揮官にアイテムを持たせます。アイテムのリストが表示されます。アイテムを選んで下さい。ENDを選択するとアイテムの配置を終わります。



操作

方向ボタン	：アイテムを選択
Cボタン	：決定
Bボタン	：取消し
STARTボタン	：終了

ルール

ひとりの指揮官には、ひとつのアイテムしか配置できません。

ワンポイントアドバイス

アイテムはシナリオを進めていくと手に入ります。アイテムの機能は“謎”です。実際に使用してその働きを見つけて下さい。

スタート

兵士・アイテムの配属を終了し、次に進みます。

ワンポイントアドバイス

忘れ物のないように、気を付けましょう。

指揮官配置

ターン開始時の指揮官たちの位置を決定します。縮小されたマップが表示され、配置可能な位置が示されます。指揮官配置が必要ないシナリオではスキップされます。

配置画面



指揮官

操作 指揮官が表示されていますので、配置したい指揮官を選んで下さい。

- **方向ボタン**：左右で選択
- **Cボタン**：決定
- **Bボタン**：すでに決定した指揮官を取り消します

指揮官を決定するとカーソルが縮小マップに移ります。配置したい位置を選んで下さい。

方向ボタン	：上下で位置選択
Cボタン	：決定
Aボタン	：位置選択
Bボタン	：位置選択

ひとり分の指揮官配置を終えると始めに戻ります。全員の配置が終ったら、ENDを決定して、次に進んで下さい。

ワンポイントアドバイス

配置できる位置は、シナリオによって変化します。シナリオの勝利条件を考えてうまく配置してください。

ターン

両軍が、ユニットに命令を下し、作戦を進めます。ターンは自軍フェイズと敵軍フェイズを繰り返すことで進んでいきます。
勝利条件が満たされれば戦果報告に移り、敗北条件が満たされればゲームオーバーとなります。

➡P19

戦果報告／ゲームのセーブ

敵にどれだけ被害を与えたかが表示されます。どれだけ敵を倒したかが評価され、お金に換算されます。また、シナリオクリアということで、クリアボーナスが所持金に加算されます。

操作

何かボタンを押すことで、セーブメニューが開かれます。セーブしたいデータ番号か、あるいはCANCEL（セーブしない）を選んで下さい。

方向ボタン	：上下で選択
Cボタン	：決定

セーブメニューを終えると、次のシナリオに進みます。

ターンの進め方

ターンの進め方

ターンとは、敵味方の両軍がユニットに命令を下して、実際に戦闘を行うモードのことです。ターンの進行に必要な操作や情報を説明します。

命令の下し方

ユニット・コマンド……………………味方ユニットに命令を下します。

移動	：ユニットを移動します。	➡P28
攻撃	：敵に攻撃をかけます。	➡P29
魔法	：魔法を唱えます。（指揮官のみ）	➡P30
治療	：自分自身に回復魔法をかけます。（指揮官のみ）	➡P32
指令	：部下に指令を出します。（指揮官のみ）	➡P32

設定・コマンド……………………ゲームの設定やフェイズ終了を行います。

フェイズ終了	：必要な命令を終えた時に自軍フェイズ終了を行います。	➡P33
全マップ	：マップ全体を表示します。	➡P34
勝利条件	：勝利条件と敗北条件を表示します。	➡P34
ゲーム速度	：表示速度を変更します。	➡P34
半自動	：カーソルの移動モードを変更します。	➡P35
BGM	：BGMのON／OFFを変更します。	➡P35
中断	：その時点でのゲームを保存します。	➡P35

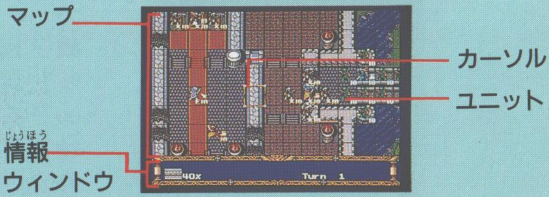
ターン中の基本操作

方向ボタン	：カーソルを移動させます。
Cボタン	：カーソルを自軍ユニットに合わせてCボタンを押すとユニット・コマンドモードに入ります。
Bボタン	：押し続けている間、カーソルの移動速度やゲーム速度が速くなります。（「ゲーム速度」の設定が「速い」の時は無効です。）
Aボタン	：マップの表示倍率を切り換えます。
STARTボタン	：設定メニューを開きます。

画面の見方

画面には色々な情報が表示されています。その意味をしっかりと把握してゲームを進めてください。

ゲーム画面



ユニットの見方

マップ上に配置されたユニットは色々な情報が詰め込まれています。



■ユニットシンボル── ユニットの種類を表します。

■行動終了マーク── すでに行動を終えたことを示します。このマークが付いているユニットには、命令を下せません。また、ここに×のマークが付いているユニットは、味方であるがプレイヤーの指揮下にないので、命令できません。

■指令マーク── 指揮官のみに付いていて、部下に対する指令を表します。

■耐久力── 耐久力を表します。味方は黄色、敵は青色で表示。

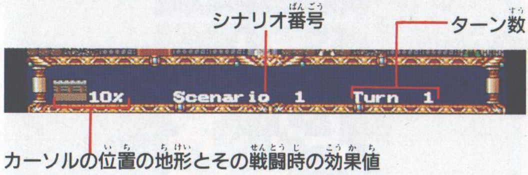
例

このユニットは「味方のファイターで指揮官。部下に攻撃を命令していて、自分の耐久力は10。すでに、行動は終了している。」となります。

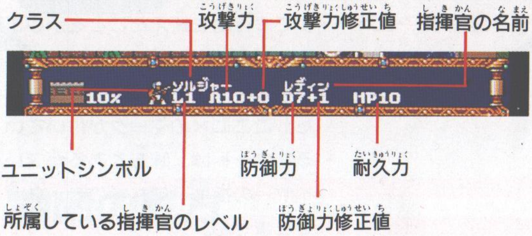
情報ウィンドゥの見方

情報ウィンドウの内容はカーソルの位置に応じて変化します。

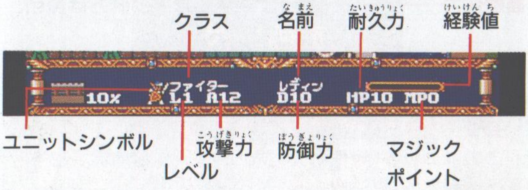
カーソルがユニットの上にいない場合



カーソルが兵士(部下)ユニットの上にいる場合



カーソルが指揮官ユニットの上にいる場合



➡P23

ユニットの能力とパラメータ

ユニットの能力やパラメータは大きくわけて、全てのユニットが持つものと指揮官のみが持つものの２通りにわけられます。

全てのユニットが持っているパラメータ

クラス
ユニットの種類のこと。これにより攻撃力や防御力、移動力などが決まります。

攻撃力　A
戦闘時に相手にどれだけダメージを与えられるかを示します。数値が大きいほど、相手に与えるダメージが大きくなります。

防御力　D
戦闘時に相手の攻撃をどれだけ防げるかを示します。数値が大きいほど、受けるダメージが小さくなります。

耐久力　HP
敵から攻撃を受けた場合に、この数値が低下していきます。耐久力が０になったユニットは消滅してしまいます。回復は、部下の兵士の場合、ターン始めの時点で指揮官の隣（上下左右の４カ所のどれか）にいれば、行われます。指揮官の場合は「治療」コマンドで自分自身に回復魔法をかけます。

移動力　MV
１回の「移動」コマンドで、移動できる距離（マス）を示します。

指揮官だけが持っているパラメータ

名前
指揮官の名前

レベル　L
レベルが高くなると戦闘時のレベル修正が有利になります。また、レベル10になると、クラスチェンジが可能になります。
最上のクラスになっているユニットのレベルは、レベル９が上限となります。

経験値
自分自身（指揮官）や所属している部下が、敵のユニットを倒した時に経験値が増加します。この値が、メーター一杯になると、そのユニットは自動的にレベルアップします。当然、レベルアップしたユニットの能力は高くなります。

指揮範囲
部下の戦闘時に各修正値が加算される有利な領域の半径を示します。この値が大きいほど、広い範囲で部下に有利な戦いをさせることができます。マップ上では青く点滅する領域が、指揮範囲として表されます。

攻撃力修正値A＋
指揮範囲内にいる部下の攻撃力をどれだけ加算するかを示します。

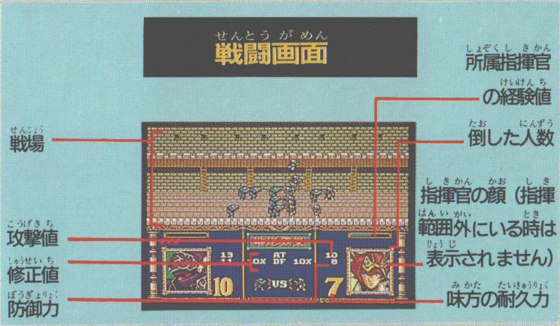
防御力修正値B＋
攻撃力修正値と同様に部下の防御力を有利に加算します。

マジックポイントMP
魔法をどのくらい使えるかの目安です。魔法はそれぞれ消費マジックポイント数が決まっていて、魔法を使うごとにこの値が低下していきます。

使用魔法
クラスによってどの魔法を使えるかが変わります。その効果もレベルが上がると増加します。

戦闘時のルールと条件

ユニットに「攻撃」コマンドを下すと、敵ユニットと戦闘を行います。戦闘では、いくつかの条件によりその結果が左右されます。



基本能力	ユニットの持つ攻撃力、防御力
指揮修正	部下であるユニットが指揮範囲内で戦闘した時のみ有効です。指揮官の持つ攻撃・防御修正値が基本能力値に加算されます。この修正は指揮官自身の戦闘には影響しません。
レベル修正	指揮官のレベルにより、攻撃が有利になります。
地形効果	ユニットのいる地形の特性により、防御力が増加します。値が大きいほど防御が有利になります。
耐久力	耐久力の多いユニットの方が、攻撃回数が多くなり、敵により大きなダメージを与えることができます。
攻撃相関	戦い合うユニットの種類により、有利不利が出てくる場合があります。

図参照 ➡P26

ルール

戦闘の結果、耐久力が0になったユニットは消滅します。相手ユニットを倒すと、自分の部隊の指揮官に経験値が加算されます。相手の指揮官を倒すと、その部隊の部下も消滅します。この時、消滅した部下の分の経験値は得られません。

攻撃相関表

攻撃相関は戦闘に影響するひとつの要素です。戦いあう双方のユニットの種類によって、相性のようなものがあると考えてください。

自軍＼敵軍	歩兵	騎兵	弓兵	飛兵	アンデッド
歩兵	—	×	○	—	—
騎兵	○	—	×	—	—
弓兵	×	○	—	○	—
飛兵	—	—	×	—	—
僧兵	—	—	—	—	○

○：自軍に有利　×：自軍に不利　—：影響なし

例 飛兵は弓兵を攻撃すると不利

僧兵：モンク、クレリック、プリースト、ハイプリースト、セイント、ビショップ

アンデッド：スケルトン、リビング・アーマー、ワイト

会話モード

ゲーム内の登場人物たちは、状況に応じていろいろな会話をします。作戦的にも重要なものですから、注意して聞いて下さい。会話自体は自動的に行われます。

会話画面



操作

- Cボタン：会話を次に進めます。
- Bボタン：押し続けると、表示が高速になります。

クラスチェンジ

指揮官のレベルが10になると、クラスチェンジをすることができます。クラスチェンジは、そのユニットの能力を大きく左右します。クラスチェンジできるクラスが複数にわたる場合は、メニューが表示されるのでどれがよいか選択して下さい。

クラス選択画面



➡P41

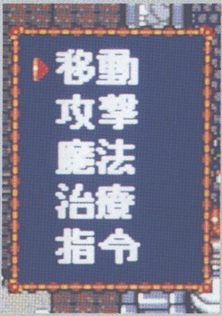
操作

- 方向ボタン：上下でクラス選択
- Cボタン：決定
- Aボタン：カーソルの示すクラスの能力値を見ることができます。

命令の下し方

ユニット・コマンド

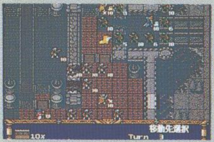
自軍フェイズ時に、味方のユニットを選ぶとユニット・コマンド・メニューが表示されます。これで、ユニットにコマンドを下すことができます。ただし、命令を下せるのはEや×のマークの付いていない、味方のユニットに限られます。



Eマーク（行動終了マーク）は「移動」「攻撃」「魔法」「治療」のコマンドが完了した時点でつけられますので、その4つのコマンドは1フェイズにどれかひとつだけ実行できることになります。「指令」のコマンドは、行動終了していても、何度でも実行できます。

移動

ユニットを移動させます。



操作　カーソルがブーツの形になり、移動できる範囲がカラー表示されます。カーソルを動かして移動先を決めて下さい。

方向ボタン	：カーソルの移動
Cボタン	：決定
Bボタン	：移動コマンドの取消し

ユニットシンボルが移動先まで動きますので、問題がなければ確定してください。この時点での取消しは可能です。

Cボタン	：移動先確定（移動コマンド終了）
Bボタン	：最初に戻る

移動先に攻撃可能な敵ユニットがいた場合は、そのまま攻撃に移ります。
攻撃したくない場合は、Bボタンで攻撃を解除できますが、その際ユニットにEマークがついてしまうので、新たに攻撃し直すことはできなくなります。

ルール

ユニットがマップ上を移動する時、新たなマスを通過するごとにその地形に応じた移動力を消費していき、移動力を使いきった所でとまらなくてはなりません。消費の度合いは地形とユニットの種類によって決まります。

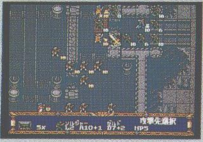
➡P38〜40

味方のユニットのいるマスは通過することができますが、敵のいるマスは通過することはできません。
ユニットのいるマスで移動終了することはできません。

ワンポイントアドバイス

移動力の計算はコンピューターが行いますので、難しく考えることはありませんが、移動力のルールを憶えておくと、全体の作戦を立てる上で、とても役にたつでしょう。

攻撃



味方ユニットの隣に敵ユニットがいる場合、攻撃をしかけることが可能です。

操作 カーソルが剣の形になり、攻撃できるユニットがカラー表示されます。カーソルを動かして攻撃先を決めて下さい。

方向ボタン	：カーソルの移動
Cボタン	：決定（攻撃します）
Bボタン	：攻撃コマンドの取消し

ルール

攻撃できる対象は、隣り合った上下左右のマスの４カ所にいる敵のユニットに限られます。
戦闘の勝敗に関する条件はP25を参照してください。

ワンポイントアドバイス

攻撃をしかけると、敵も反撃してきます。ユニットの耐久力や地形をよく考えて攻撃しましょう。

魔法（指揮官のみ）

魔法を唱えます。唱えることのできる魔法の種類は、クラスによって異なります。この命令はマジックポイント（MP）が足りないと実行できません。魔法は、攻撃系と治療系に大別できます。対象はそれぞれ前者が敵、後者が味方となります。魔法が使えないクラスのユニットの場合は、なにも起こりません。

操作 魔法のメニューが表示されます。使いたい魔法を選んで下さい。

方向ボタン	：上下で魔法選択
Cボタン	：決定
Bボタン	：取消し

カーソルが杖の形になり、魔法をかけられる範囲がカラー表示されます。カーソルを動かして場所を決めて下さい。

方向ボタン	：カーソル移動
Cボタン	：決定
Bボタン	：取消し

ルール

マジックポイントが足りないと魔法は唱えられません。魔法をかけられる範囲（距離）は、それぞれの魔法ごとに決まっています。ユニットのレベルにより、魔法の効果の度合いが変化します。

ワンポイントアドバイス

魔法をうまく使いこなせば、少ない兵力でも敵に立ち向かうことができます。マジックポイントの消費のペース配分を考えて作戦を進めましょう。

魔法一覧表

名前	効果	消費MP
トルネード	4本の竜巻が出現し、ダメージを与える	8
ファイアボール	火の玉が目的地に着いて大爆発を起こす	4
	火竜が現れて、火を噴いていく	8
アースクエイク	大地を揺がし壁を崩す。効果の範囲が広い	16
ライトニング	指先から光を放ち、直線上の敵を攻撃	4
サンダー	数多くの落雷が起き、ダメージを与える	4
マジックアロー	初等魔法。威力も魔法効果範囲も小さい	2
スリープ	魔法をかけられるとその場で眠ってしまう	4
コンフューズ	混乱し、敵・味方関係なく攻撃する	8
ブリザード	冷気が集まり、周りを氷づけにする	4
ヒール1～3	治療魔法。数字の大きい方が効果が大きい	2/4/8
石化ガス	バシリスクが噴く	

治療（指揮官のみ）

自分自身に回復魔法をかけます。「治療」コマンドをかけたユニット自身の耐久力が回復します。

操作 治療してよければ、ボタンをおして実行して下さい。

Cボタン	：決定（治療します）
Bボタン	：取消し

ルール

指揮官であれば「治療」コマンドは実行できます。マジックポイントは消費しません。

ワンポイントアドバイス

常に耐久力を一杯にして置きたいのですが、１ターン分の行動を犠牲にしてしまうのが難しいところです。

指令（指揮官のみ）

部下に指令を与えます。フェイズ終了後、行動終了していないユニットが自動的に動く時の行動に影響します。

操作 指令メニューが表示されるので、指令を選んで下さい。

方向ボタン	：上下で指令選択
Cボタン	：決定
Bボタン	：取消し

指令メニューの内容

「移動」　指揮官についていくことを心掛けるようになります。
「攻撃」　好戦的になります。
「防御」　指揮官に寄り集まり、自分から戦いに行かなくなります。
「手動」　自動行動をやめます。

部下の自動行動

プレイヤーがフェイズを終了した時点で、行動終了していない味方の部下ユニットがいた場合、その部下ユニットは所属する指揮官の発する指令に従って自動的に行動します。
ただ単に、部隊全体を移動させたい時やなりふり構わず攻撃させたい時等にとても便利です。勝手に動いて欲しくない時は「手動」指令を与えて置けば良いでしょう。

設定コマンド

自軍フェイズの通常状態でSTARTボタンを押すことで、設定コマンド・メニューが開かれます。
ここでは、ターンの終了やゲーム状態の設定等を行います。



フェイズ終了

フェイズを終了し、敵のフェイズを開始します。必要なコマンドを全て下し終えた時にこのコマンドを選んで下さい。取り消しはできませんので、コマンドし忘れたユニットがないか気を付けてください。

全マップ

全体マップを表示します。また、全体マップ上のカーソルを移動させることで、マップ画面の表示位置を設定します。

操作

方向ボタン	：カーソル移動
Cボタン	：マップ表示を終わります（カーソル位置で画面を表示）

勝利条件

プレイ中のシナリオの勝利条件と敗北条件を表示します。

操作

Cボタン	：表示を終わります。

ゲーム速度

カーソルの移動速度や戦闘アニメーションの進行速度といったゲームの速度を調節します。

操作 速度メニューが表示されます。好みの速度を選んで下さい。

方向ボタン	：上下で速度選択
Cボタン	：決定
Bボタン	：取消し

半自動

自軍フェイズ時のカーソルの移動モードを切り換えます。

操作 半自動メニューが表示されます。ON／OFFを選んで下さい。

方向ボタン	：上下でON／OFF選択
Cボタン	：決定

半自動メニューの内容

ON （半自動モード） カーソルが、自動的に自軍ユニットに移動し、ユニット・コマンド・メニューを開いていきます。順番にコマンドを下していき、全ユニットにコマンドを下し終わったら、勝手にフェイズを終了させます。半自動モードの解除は、再度STARTボタンで設定コマンド・メニューを開き、「半自動」を「OFF」に設定してください。

OFF （手動モード） カーソルの移動をコントロールパッドで行う、通常のモードです。

BGM

操作 BGMのON／OFFを設定します。メニューが表示されますので、ON／OFFを選んで下さい。

方向ボタン	：上下でON／OFF選択
Cボタン	：決定
Bボタン	：取消し

ゲーム中断

ゲームの情報（ユニットの位置や耐久力等全て）をバックアップメモリーに保存し、オープニングに戻ります。オープニングに戻ったら、電源を切ってもゲームの情報は失われません。ゲームを中断しても、後日再開することができるわけです。再開はタイトル画面のメニューで「CONTINUE」を選んで下さい。

➡P8

ゲームの攻略とヒント

操作に関して

■勝利条件を忘れてしまったら…

設定メニュー・コマンドの「勝利条件」の項目を開いて下さい。勝利条件と敗北条件が表示されます。

➡P34

■味方なのに操作できないユニットとは？

プレイヤーの指揮下にいない友軍です。×マークの付いたユニットは、プレイヤーの指揮下にいないので命令はできませんが、自分で考えて行動します。

➡P28

■お金の使い方

「ラングリッサー」では、部下をお金で雇います。雇われた部下（兵士）は、そのシナリオ内でのみ作戦に参加します。次のシナリオでは、またお金を払って雇い直す必要があります。ですから、少ない部下でシナリオをクリアした方が、よりお得ということになります。

➡P13

作戦と戦闘について

■耐久力の回復はこまめに

指揮官は「治療」コマンドで、部下はターン開始時に指揮官の隣に位置していれば、耐久力を回復できます。耐久力が0になる前にこまめに回復させるのが肝心です。

➡P30
➡P32

■指揮官ルールを使いこなすのが勝利への道

指揮官は、強くて魔法が使え、部下の耐久力回復ができます。そのうえ、指揮範囲内の部下の戦闘を有利に導きます。

➡P25

また、行動時には、部下にいちいちコマンドを出さなくても、「指令」を使って自動的に行動させれば、操作の手間が省けて作戦に集中できるでしょう。

➡P32

■経験値を獲得しよう

指揮官は経験値を得ることで、レベルアップやクラスチェンジをします。指揮官の能力はレベルやクラスが高いほど強力ですから、しっかりと経験値を稼ぐことが勝利につながるということはいうまでもないでしょう。

➡P24

■ヴォルコフに頼りすぎると……

ヴォルコフは強力な指揮官です。しかし、高齢のため、今以上のクラスチェンジは望めません。ですから、ヴォルコフ隊で敵を弱らせておいて、他の部隊でトドメをさし、早く他の指揮官を成長させましょう。

シナリオ攻略メモ

シナリオ 1

強力な敵の軍勢が城を包囲しています。敵の全滅は不可能でしょう。ヴォルコフ隊で援護しつつ、レディンをマップの端のマスに移動させて下さい。なるべく経験値をかせいだ方がよいのですが、自信のない人は早めに、マップの上端へ脱出しましょう。

シナリオ 2

何としてもクリスを守って下さい。危なくなったら、経験値が惜しいですが敵の指揮官をねらい撃ちにして、敵部隊を全滅させていくのもひとつの手です。しかし、このシナリオでレディンのレベルを上げておくと、後々の戦いが有利になります。

シナリオ 3

このシナリオでは、レディンのレベルアップに目標を絞りましょう。レディンもそろそろひとり立ちできなくてはいけません。ちなみに、カ・イロウとはマップの右側に現れる、盗族の指揮官です。

データ一覧

自軍指揮官ユニット能力表

クラス	移動形態	攻撃形態	耐久力 HP	マジックポイント MP	攻撃力 A	防御力 D	移動力 MV	指揮範囲 CR	指揮修正(攻) A+	指揮修正(防) B+
ファイター	歩	射	10	0	23	20	6	3	0	2
ロード	歩	射	10	8	27	24	6	4	2	4
ソードマスター	歩	射	10	0	25	22	6	4	0	9
キング	歩	射	10	12	31	28	6	4	6	4
ナイト	騎	射	10	0	31	20	8	4	4	2
ナイトマスター	騎	射	10	8	34	24	8	4	8	2
マジックナイト	騎	射	10	16	31	25	8	4	6	4
グランナイト	騎	射	10	0	33	28	6	4	8	4
クロコナイト	水	射	10	0	28	20	7	4	2	2
サーペンナイト	水	射	10	0	32	24	7	4	6	2
ドラゴンナイト	飛	射	10	4	34	24	9	4	4	2
ウォーロック	歩	射	10	10	27	13	6	4	3	2
ウイザード	歩	射	10	16	27	15	6	4	6	2
アーチメイジ	歩	射	10	32	31	17	6	4	9	2
ビショップ	歩	射	10	16	27	20	6	4	6	4
クレリック	歩	射	10	8	23	17	5	4	0	4
プリースト	歩	射	10	16	27	24	6	4	2	6
ハイプリースト	歩	射	10	32	27	32	6	4	4	8
セイント	歩	射	10	24	31	24	6	4	9	4

自軍部下ユニット能力表

クラス	移動形態	攻撃形態	耐久力 HP	攻撃力 A	防御力 D	移動力 MV
ソルジャー	歩	格	10	20	14	6
ホースマン	騎	格	10	21	15	8
エルフ	歩	射	10	19	14	7
モンク	歩	射	10	20	13	6
マーマン	水	格	10	24	6	7
グリフォン	飛	格	10	27	13	9
ガードマン	歩	格	10	16	10	6
シビリアン	歩	格	10	0	6	6

移動形態

歩 歩兵　陸上を歩いて移動するタイプのユニット。

騎 騎兵　陸上を馬に乗って移動するタイプのユニット。

飛 飛兵　空中を飛行するタイプのユニット。

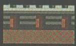
水 水兵　水陸両用のユニット。陸上では動きが鈍い。

攻撃形態

射 射撃　魔法弾や弓矢を発射して攻撃する。

格 格闘　剣で相手を切りつける。相手に接近できない地形では、辺りの石ころ等を投げつける。

移動力消費、地形効果表

地形	地形効果値(%)	移動力消費度			
		歩兵	騎兵	飛兵	水兵
平地 	10	1	1	1	2
道路 	0	1	1	1	1
山地 	30	2	3	1	-
高山 	-	-	-	1	-
森林 	20	1	3	1	2
城壁 	40	4	-	1	4
壁面 	-	-	-	1	-
残骸 	5	3	3	3	3
屋内 	10	1	2	2	1
浅瀬 	0	3	3	1	1
水上 	0	5	-	1	1
洞窟 	10	1	1	1	1
橋 	0	1	1	1	2
宝箱 	10	1	1	1	2

移動力消費度の見方

この数値は、ユニットの移動形態と地形の種類によって決まります。その地形にユニットを進めた時に消費する移動力を表しています。例としては「歩兵であるソルジャーの移動力は6だから、山地を3マス移動できる」となります。

＊宝箱は、指揮官のみ開けられ中のアイテムを取り出せます。

防御効果値は戦闘時の地形により得られる、防御力の割増の度合いを示します。

特例 エルフの森林での効果値は40％　飛兵の効果値は常に30％　水兵の水上と浅瀬での効果値は50％

■指揮官クラスチェンジ系統図

登場人物たちは、戦いを重ねることに成長をとげ、より強力な指揮官へと変化していきます。

➡P21

キャラクター	初期クラス	第1クラスチェンジ	第2クラスチェンジ
レディン	ファイター	ナイト	グランナイト
			ナイトマスター
		ロード	マジックナイト
			キング
ヴォルコフ	ソードマスター		
ナーム	ファイター	ナイト	グランナイト
			ナイトマスター
		ロード	ドラゴンナイト
			マジックナイト
テイラー	クロコナイト	ナイト	ナイトマスター
		サーペンナイト	
ジェシカ	ウォーロック	ウィザード	アーチメイジ
			マジックナイト
		クレリック	＊1へ続く
クリス	クレリック	＊1 ウォーロック	ウィザード
			ビショップ
		プリースト	セイント
			ハイプリースト
ソーン アルバート ホーキング	ファイター	ナイト	ナイトマスター
		ロード	マジックナイト

使用上の注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに注意してください。

電源OFFをまず確認！

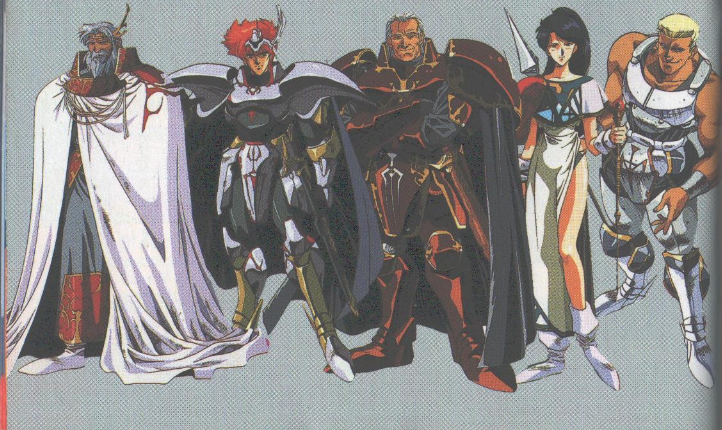
カートリッジを抜き差しするときは、必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは厳禁です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当るところやストーブの近く、湿気の多いところなども厳禁です。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。





YOUNG メサイヤ MASIYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
TEL 03-3486-6314(代表)
お問合わせはソフトウェア プロダクト部
(直通)03-3486-6588(受付時間)平日9〜18時

T-25103